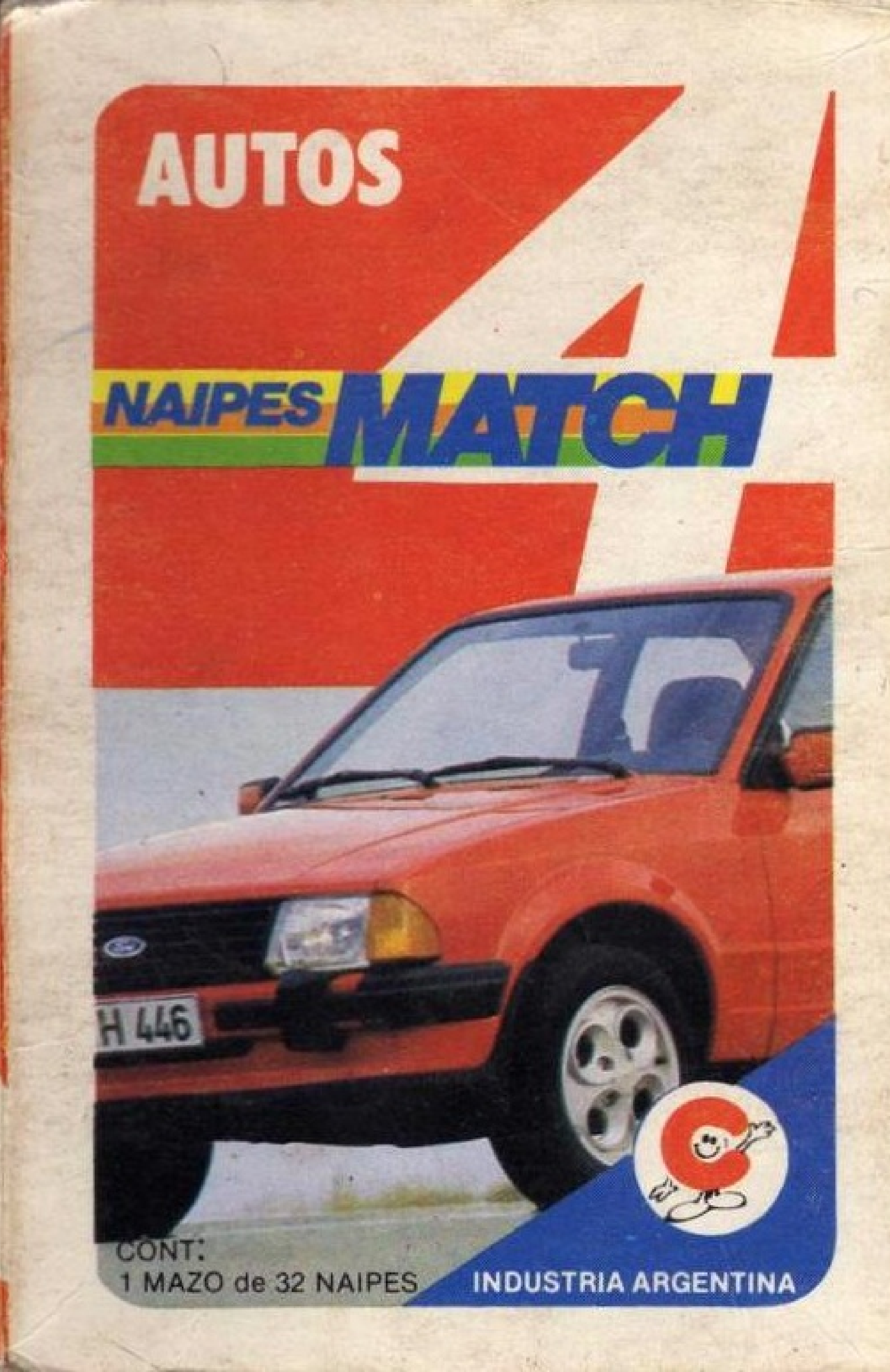


CROMY



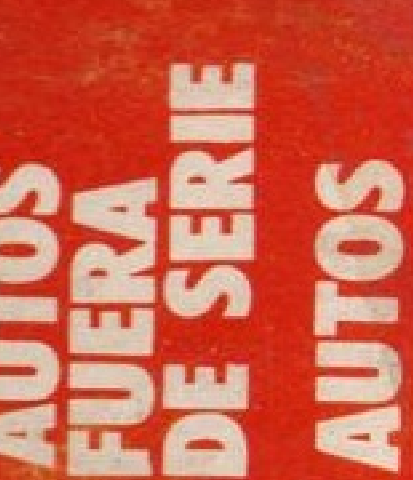
Producido por CROMY S.A. Alsina 1290-8° Piso "B" (1088) CAPITAL

6 EXCITANTES MOTIVOS PARA COLECCIONAR

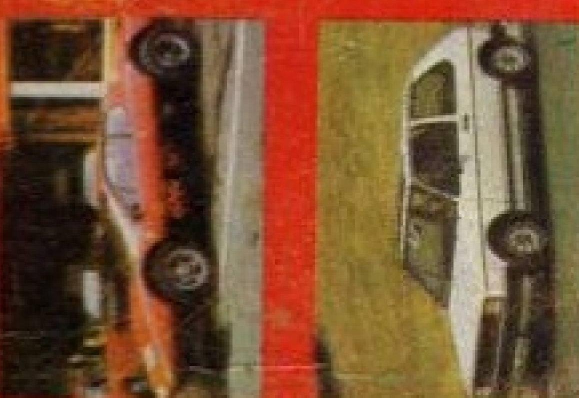
SUPER-JETS

GIGANTES DEL AIRE

AUTOS FORMULA

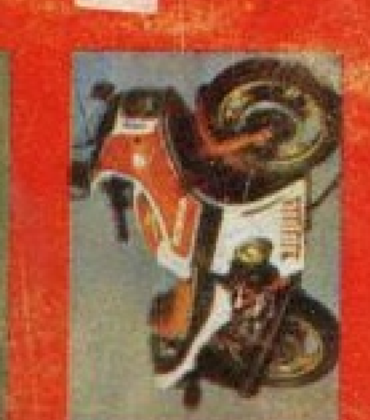


AUTOS FUERA DE SERIE



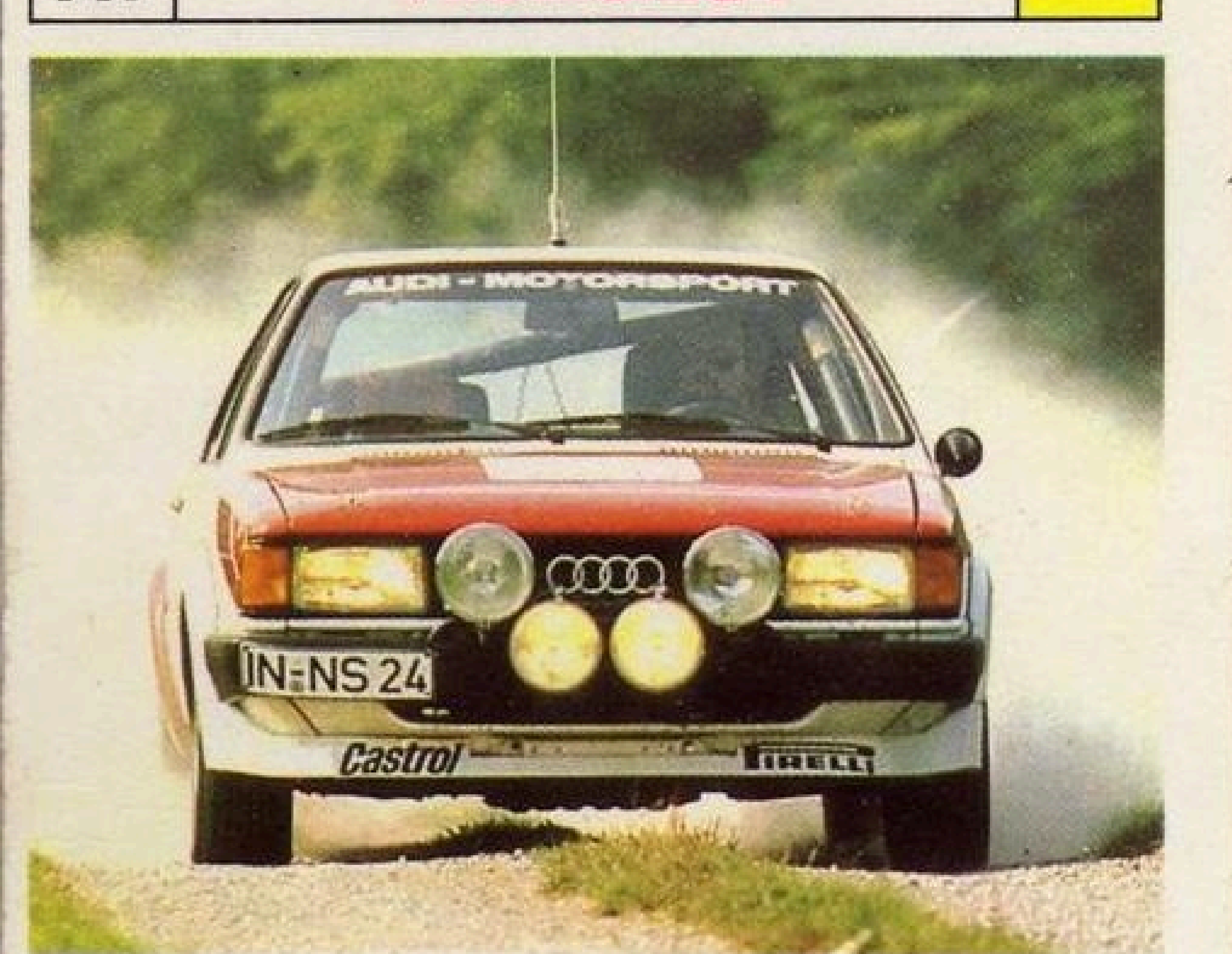
AUTOS

MOTOS





A1 Alemania I



Audi 80 GLE

Km/h	181
HP/kW	110/81
Acel. 0-100	9,2 sec.
RPM	1588
Cilindros	4
Kg	950

A2 Alemania I



VW Golf Cabrio GLI

Km/h	175
HP/kW	110/81
Acel. 0-100	9,1 sec.
RPM	1588
Cilindros	4
Kg	840

A3 Alemania I



Opel Ascona SR

Km/h	170
HP/kW	90/66
Acel. 0-100	12,5 sec.
RPM	1598
Cilindros	4
Kg	1015

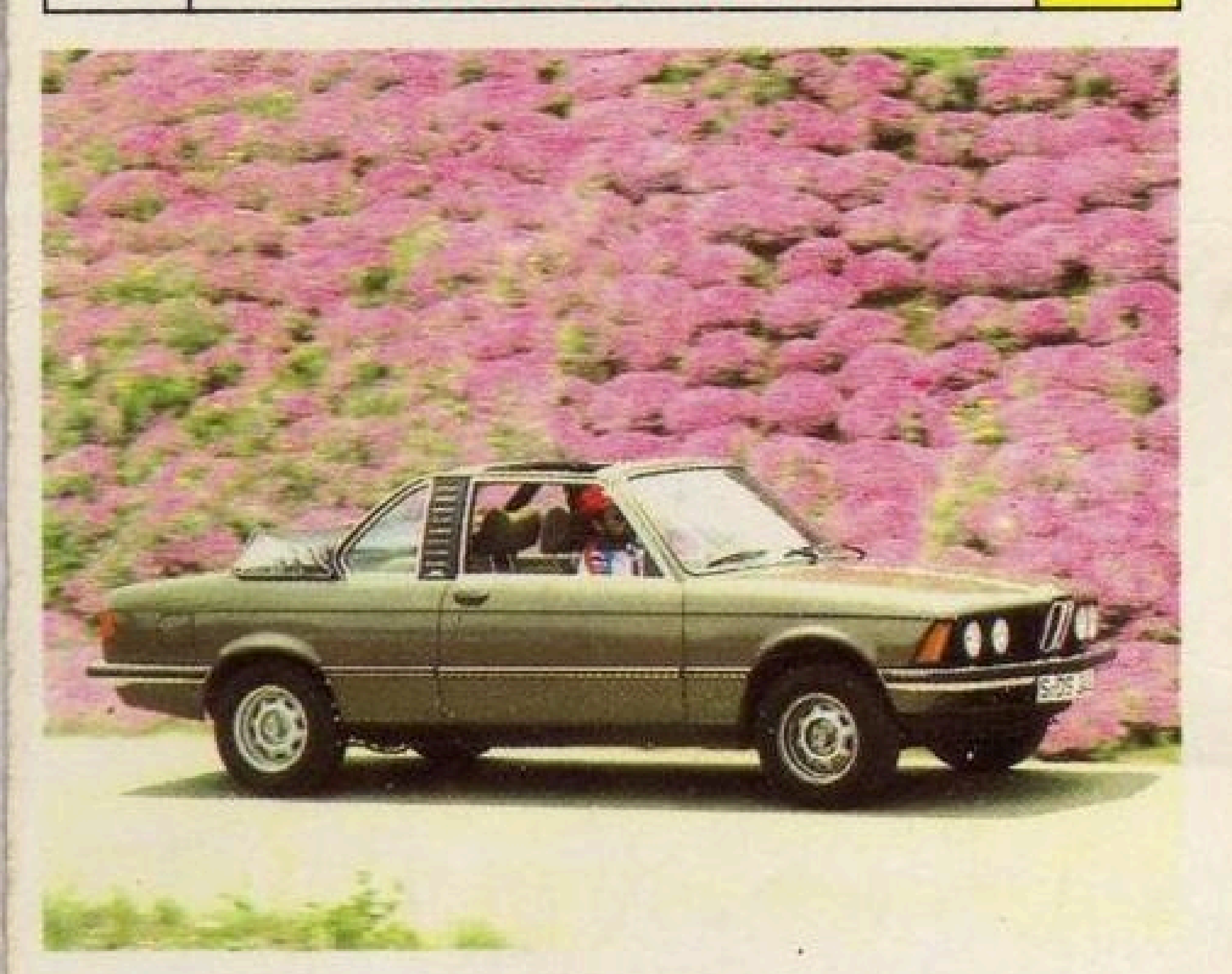
A4 Alemania I



Ford Escort XR3

Km/h	182
HP/kW	96/71
Acel. 0-100	9,7 sec.
RPM	1600
Cilindros	4
Kg	895

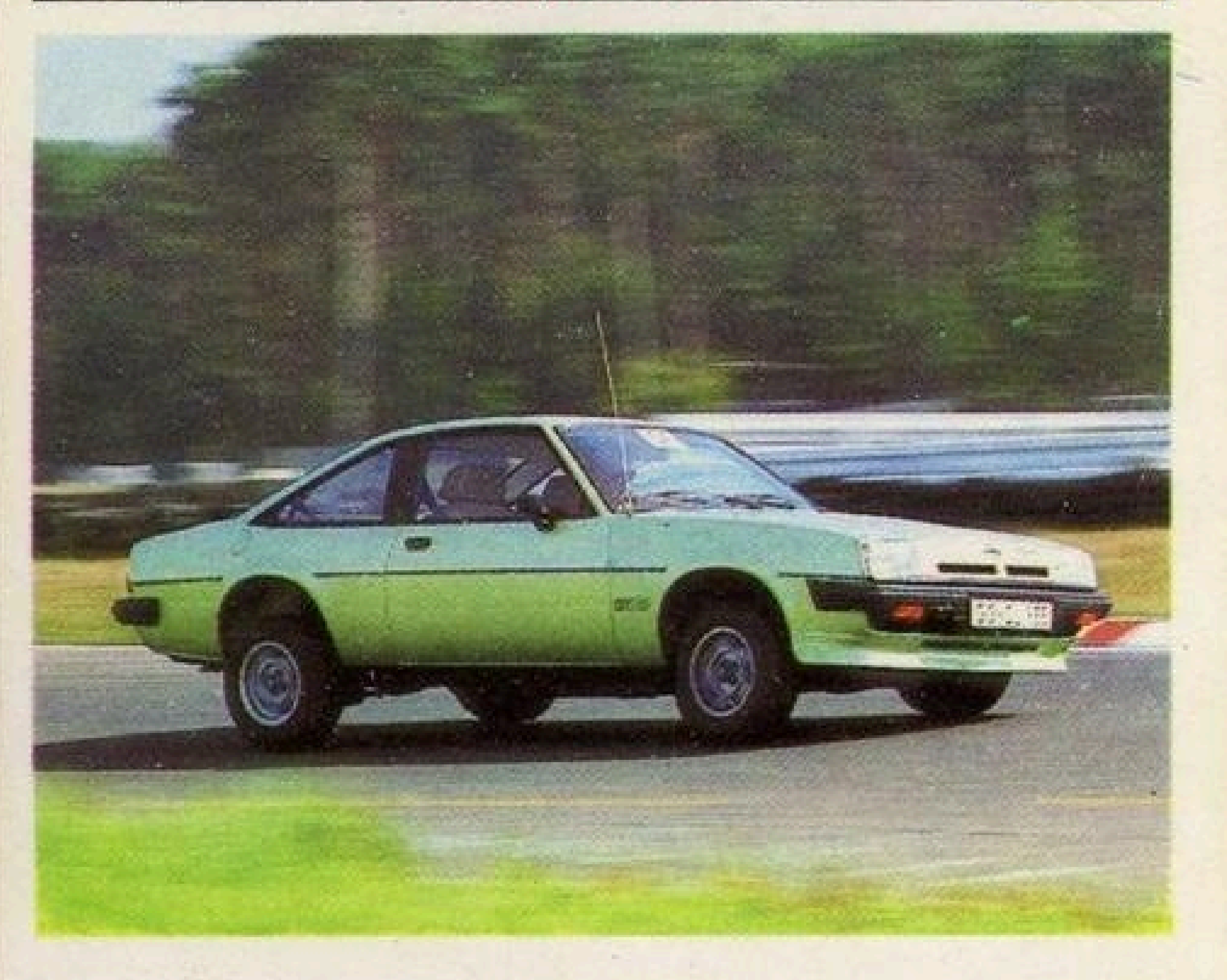
B1 Alemania II



BMW 320 Cabrio

Km/h	175
HP/kW	122/90
Acel. 0-100	10,9 sec.
RPM	1990
Cilindros	6
Kg	1130

B2 Alemania II



Opel Manta GT/E

Km/h	187
HP/kW	110/81
Acel. 0-100	10,0 sec.
RPM	1979
Cilindros	4
Kg	1000

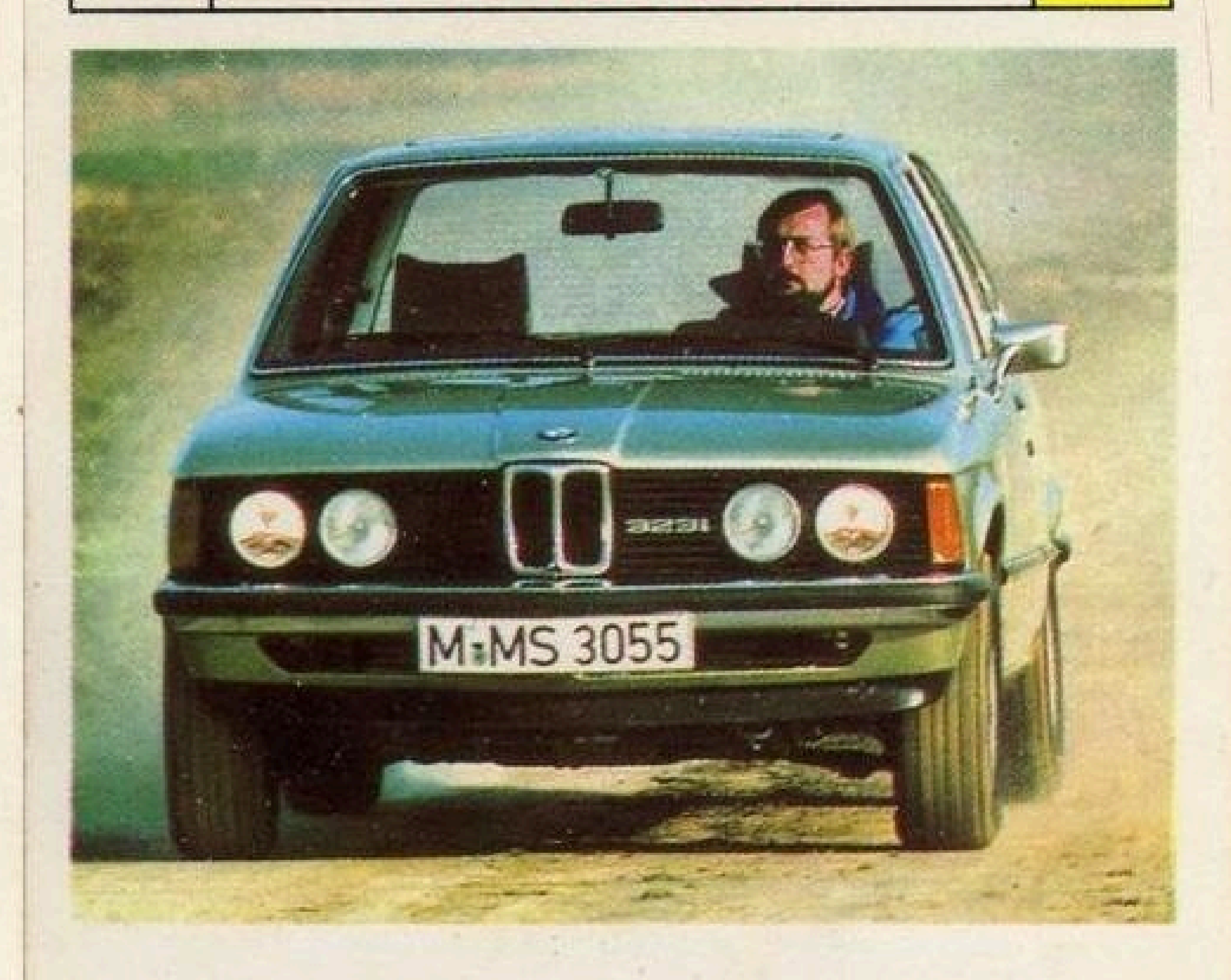
B3 Alemania II



Opel Kadett SR

Km/h	170
HP/kW	90/66
Acel. 0-100	12,5 sec.
RPM	1598
Cilindros	4
Kg	905

B4 Alemania II



BMW 323i

Km/h	190
HP/kW	143/105
Acel. 0-100	9,5 sec.
RPM	2315
Cilindros	6
Kg	1135

C1 Alemania III



Ford Fiesta 1300 S

Km/h	158
HP/kW	66/49
Acel. 0-100	12,3 sec.
RPM	1297
Cilindros	4
Kg	775

C2 Alemania III



VW Golf GTI

Km/h	182
HP/kW	110/81
Acel. 0-100	9,1 sec.
RPM	1588
Cilindros	4
Kg	840

C3 Alemania III



VW Jetta Öttinger 2,0

Km/h	190
HP/kW	115/85
Acel. 0-100	8,5 sec.
RPM	1990
Cilindros	4
Kg	860

C4 Alemania III



Porsche 924 Turbo

Km/h	230
HP/kW	177/130
Acel. 0-100	7,7 sec.
RPM	1984
Cilindros	6
Kg	1180

D1 Italia I



Innocenti 120

Km/h	155
HP/kW	65/48
Acel. 0-100	12,6 sec.
RPM	1275
Cilindros	4
Kg	730

D2 Italia I



Fiat Panda 34

Km/h	125
HP/kW	34/25
Acel. 0-100	24,0 sec.
RPM	843
Cilindros	4
Kg	700

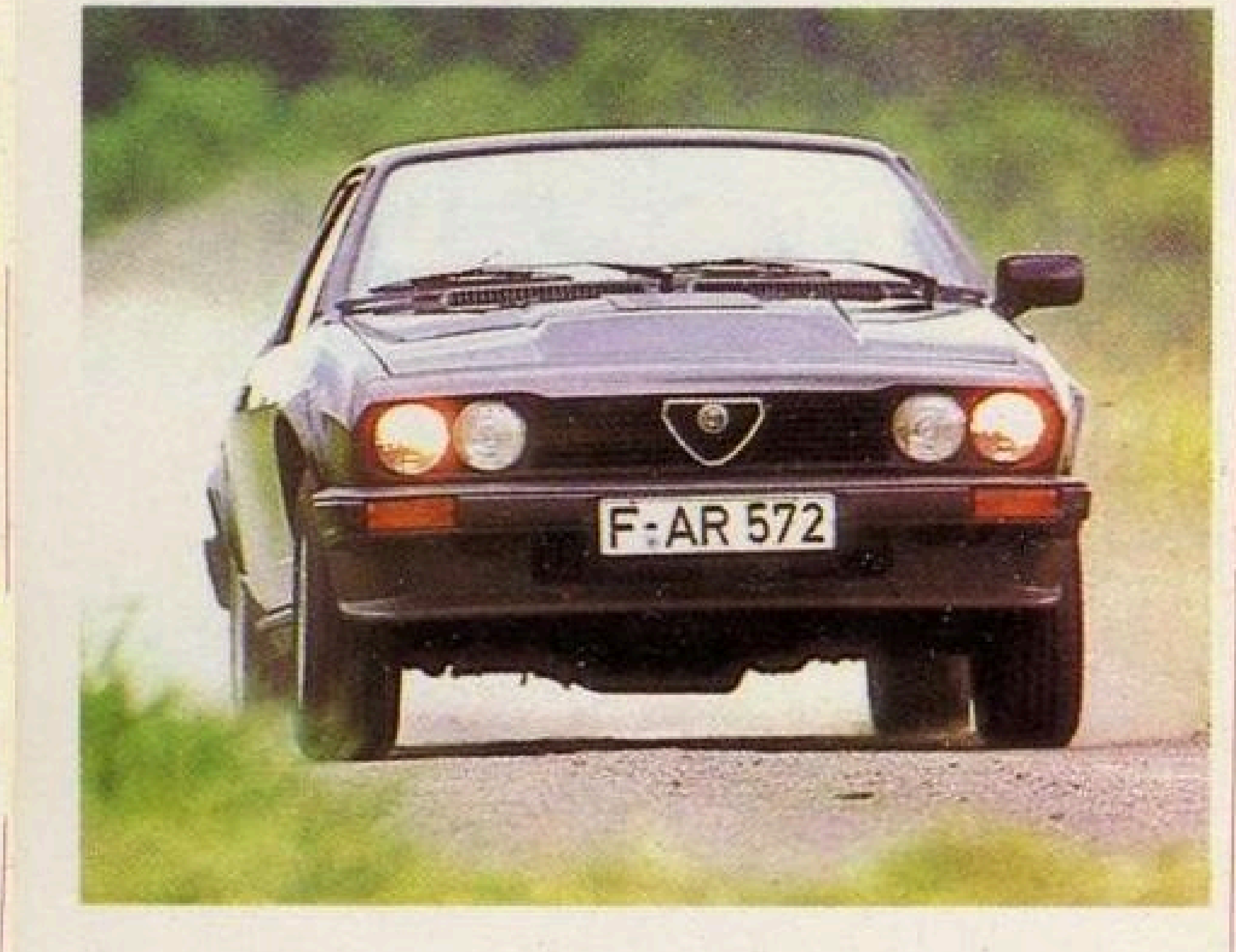
D3 Italia I



Fiat 131 Super 1400

Km/h	155
HP/kW	75/55
Acel. 0-100	13,8 sec.
RPM	1367
Cilindros	4
Kg	1060

D4 Italia I



Alfa Romeo GTV 6 2,5

Km/h	205
HP/kW	158/116
Acel. 0-100	8,3 sec.
RPM	2464
Cilindros	6
Kg	1210

E1 Italia II



Alfa Romeo – Alfasud 1,5 ti

Km/h	176
HP/kW	95/70
Acel. 0-100	13,5 sec.
RPM	1447
Cilindros	4
Kg	885

E2 Italia II



Fiat Ritmo Super 85

Km/h	163
HP/kW	85/63
Acel. 0-100	12,2 sec.
RPM	1498
Cilindros	4
Kg	930

E3 Italia II



Fiat 127 Sport

Km/h	157
HP/kW	70/51
Acel. 0-100	13,9 sec.
RPM	1047
Cilindros	4
Kg	775

E4 Italia II



Alfa Romeo Giulietta 1,6

Km/h	174
HP/kW	108/79
Acel. 0-100	11,5 sec.
RPM	1556
Cilindros	4
Kg	1100

F1 Alemania IV 



VW Scirocco GTI

Km/h	190
HP/kW	110/81
Acel. 0-100	9,5 sec.
RPM	1588
Cilindros	4
Kg	895

F2 Alemania IV 



Ford Capri Turbo

Km/h	215
HP/kW	188/138
Acel. 0-100	8,0 sec.
RPM	2800
Cilindros	6
Kg	1170

F3 Alemania IV 



Opel Ascona Berlina

Km/h	160
HP/kW	75/55
Acel. 0-100	15,0 sec.
RPM	1297
Cilindros	4
Kg	965



F4 Alemania IV 



Audi Quattro

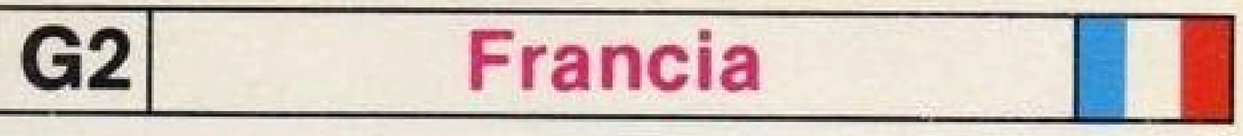
Km/h	220
HP/kW	200/147
Acel. 0-100	7,1 sec.
RPM	2144
Cilindros	5
Kg	1290

G1 Francia



Citroën 2 CV 6

Km/h	113
HP/kW	29/21
Acel. 0-100	23,8 sec.
RPM	597
Cilindros	2
Kg	600

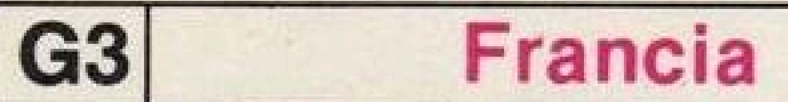


G2 Francia



Renault 5 GTL

Km/h	135
HP/kW	45/33
Acel. 0-100	21,4 sec.
RPM	1108
Cilindros	4
Kg	775



G3 Francia



Peugeot 305 SR

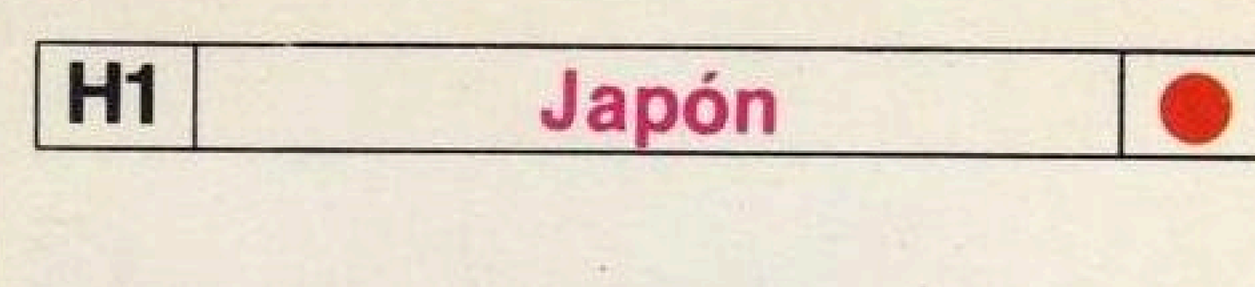
Km/h	152
HP/kW	74/54
Acel. 0-100	13,2 sec.
RPM	1472
Cilindros	4
Kg	940

G4 Francia



Citroën Visa II Super E

Km/h	142
HP/kW	50/37
Acel. 0-100	16,8 sec.
RPM	1116
Cilindros	4
Kg	810

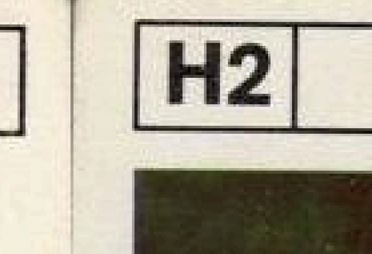
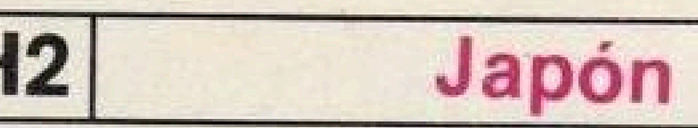
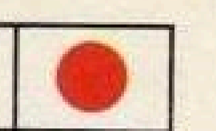


H1 Japón



Toyota Starlet DLX

Km/h	142
HP/kW	45/33
Acel. 0-100	16,0 sec.
RPM	992
Cilindros	4
Kg	750

H2 Japón



Honda Accord 1600

Km/h	163
HP/kW	90/66
Acel. 0-100	13,5 sec.
RPM	1601
Cilindros	4
Kg	910

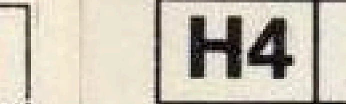
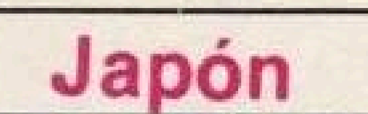


H3 Japón

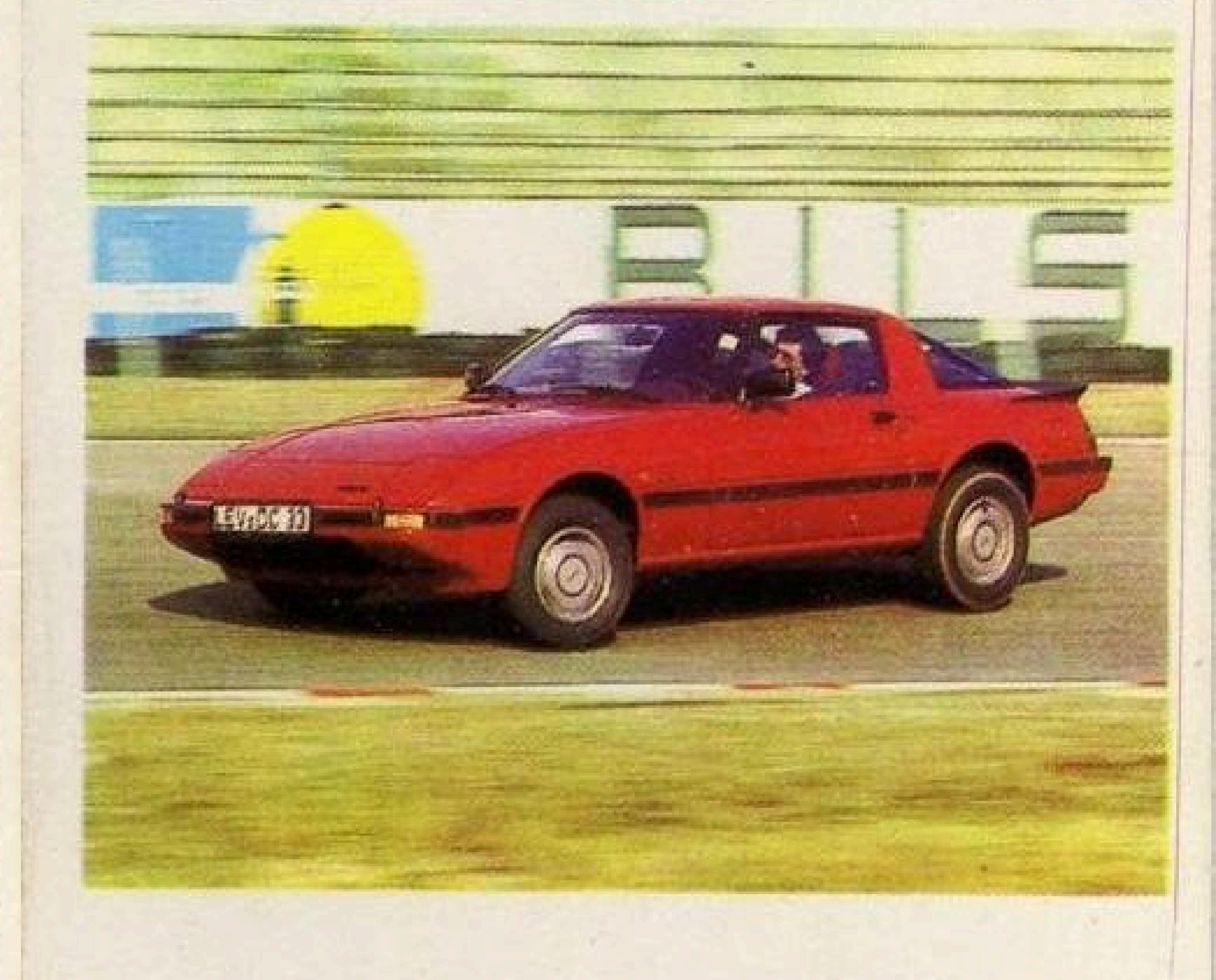


Mazda 323/1,3

Km/h	145
HP/kW	60/44
Acel. 0-100	14,0 sec.
RPM	1285
Cilindros	4
Kg	825

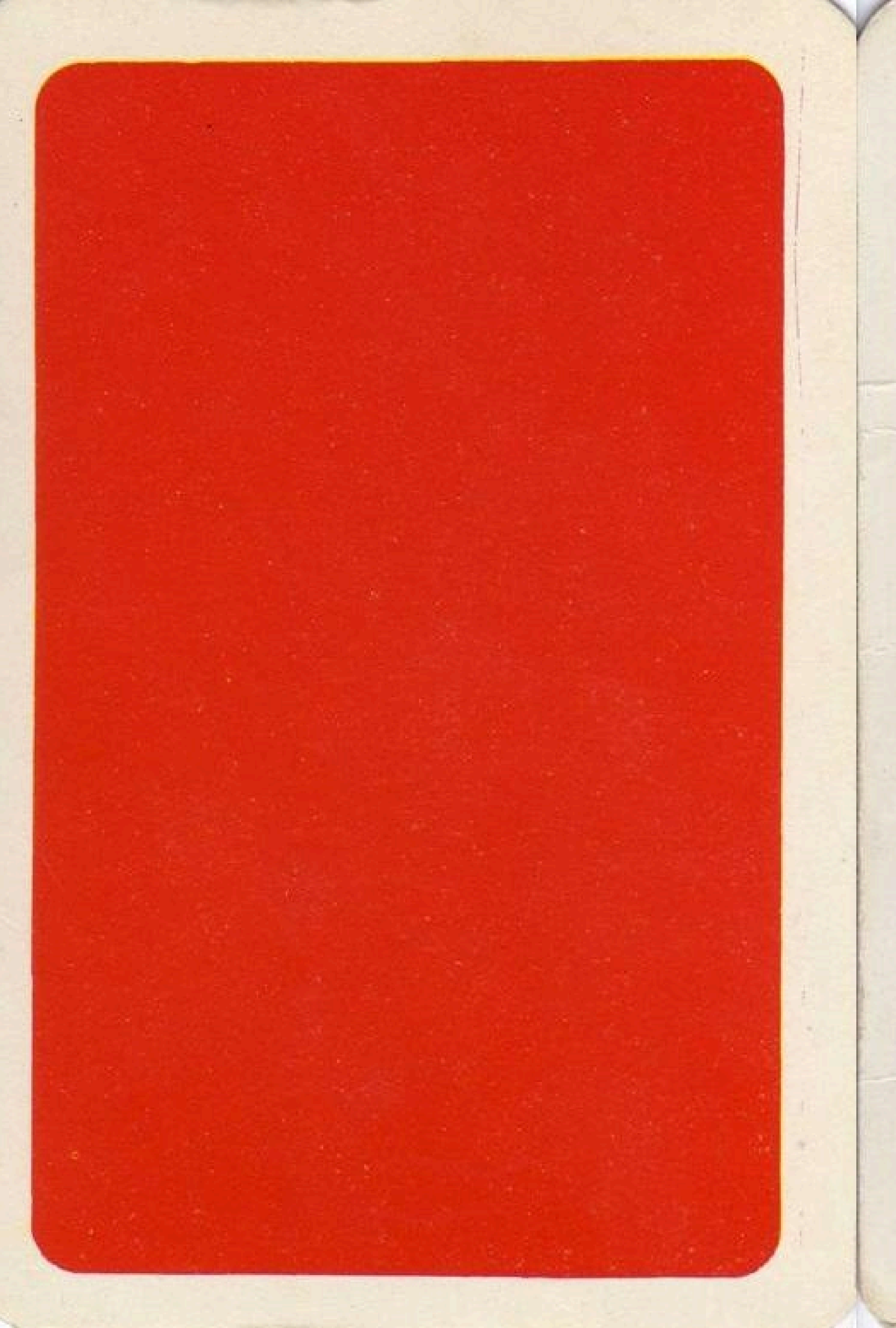




H4 Japón



Mazda XR 7

Km/h	200
HP/kW	115/85
Acel. 0-100	8,9 sec.
RPM	1146
Cilindros	2 Kreiskolben
Kg	1045



"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.